



**WIRTUALNE  
RAJDOWE SAMOCHODOWE  
MISTRZOSTWA POLSKI  
2016**

**REGULAMIN RAMOWY**

Patroni medialni WRSMP 2016:



## 1 Postanowienia ogólne:

- 1.1 Skrót WRSMP oznacza Wirtualne Rajdowe Samochodowe Mistrzostwa Polski, a zwycięzca w klasyfikacji generalnej oraz zwycięzcy poszczególnych klas otrzymają tytuły Mistrzów Polski. Organizatorem WRSMP jest portal E-RAJDY.PL.
- 1.2 WRSMP to rozgrywki przeznaczone wyłącznie dla polskich Zawodników.
- 1.3 Organizator zastrzega sobie prawo zaproszenia do udziału w rajdzie Zawodników nie startujących na co dzień w WRSMP. Zawodnicy ci będą startować samochodami zabezpieczenia oznaczonymi jako „0”, „00”, „000”, jednak nie będą oni klasyfikowani.
- 1.4 Rozgrywki są przeprowadzane przy użyciu gry Richard Burns Rally, za pomocą tzw. pluginu Wally'ego i przy wykorzystaniu serwisu [RBR Czech](#) oraz portalu [E-RAJDY.PL](#).
- 1.5 Wszystkie informacje związane z dołączeniem do rozgrywek znajdują się na portalu E-RAJDY.PL.
- 1.6 W przypadku posiadania konta zarówno na forum E-RAJDY.PL i RBR Czech wymogiem niezbędnym jest posługiwanie się tym samym nickiem na obu serwerach. Wyjątkiem może być różnica typu NAZWISKO Imię – Imię Nazwisko oraz różnica wynikająca ze stosowania polskich znaków (np. Łukasz/Lukasz).
- 1.7 W przypadku niezachowania wymogu wymienionego w punkcie 1.6, ZSS może nałożyć na Zawodnika karę zgodną z punktem 6.9 Regulaminu Ramowego WRSMP.
- 1.8 Do rywalizacji w WRSMP 2016 zostają dopuszczone następujące klasy samochodów:
  - RC1
  - RC2
  - RC3
  - RC4
  - H/A (klasa wyłączona z klasyfikacji zespołowej)
- 1.9 Wszyscy nowi uczestnicy WRSMP zobowiązani są do wpłacenia opłaty startowej w wysokości 16 PLN. Licencja obowiązuje przez cały sezon WRSMP 2016.
- 1.10 Zawodnicy którzy kiedykolwiek posiadali licencję WRSMP i chcą zgłosić się do WRSMP 2016 zobowiązani są do przedłużenia licencji na aktualny sezon. Koszt przedłużenia zależy od liczby sezonów, w których zawodnik miał aktywną licencję WRSMP (szczegóły na [portalu E-rajdy.pl](#)). Licencja obowiązuje przez cały sezon WRSMP 2016.
- 1.11 Kwota uzyskana z wpisowego zostanie w całości przeznaczona na cele związane z projektem WRSMP oraz funkcjonowaniem portalu E-RAJDY.PL i zostanie rozdysponowana w zależności od potrzeb.
- 1.12 Po wysłaniu formularza zgłoszeniowego Zawodnik otrzyma dane do wpłaty. Pojawienie się na rachunku wymaganej kwoty uruchamia procedurę przyznania licencji WRSMP. Potwierdzeniem jej przyznania jest pojawienie się w profilu na RBR Czech licencji WRSMP. Wirtualna licencja zostaje nadana do 14 dni od zaksięgowania wpłaty. Nieprawidłowe (niezgodne z zapisami w regulaminie) zgłoszenia są odsyłane do poprawy lub całkowicie odrzucane ze stosownym komentarzem.
- 1.13 Licencja WRSMP upoważnia do startu w dowolnej klasie i dowolnym samochodem dopuszczonym do rozgrywek. Jeśli w trakcie sezonu na pluginie RBR Czech pojawią się nowe auta w klasach wymienionych w punkcie 1.8, automatycznie uzyskają one akceptację do startów w rundach WRSMP.
- 1.14 Kalendarz WRSMP 2016 jest stworzony przy wykorzystaniu oficjalnego terminarza RSMP 2016 i uzupełniony polską rundą WRC oraz rajdem Zimowym.

- 1.15 Rejestracja na liście startowej danego rajdu odbywa się za pomocą funkcji „ENROLL”, widocznej w specyfikacji rajdu na RBR Czech. Lista zgłoszeń do rajdu zostaje otwarta na co najmniej 14 dni przed rozpoczęciem rundy WRSMP. Zamknięcie listy następuje automatycznie na 24 godziny przed startem rajdu. Nie ma żadnej możliwości zgłoszenia się do rajdu po terminie.
- 1.16 W czasie trwania każdej rundy WRSMP zostaje rozegrany równolegle odcinek testowy (shakedown). Do przejechania odcinka dopuszczeni są tylko Zawodnicy posiadający licencję WRSMP. Ilość przejazdów odcinka testowego jest nieograniczona (należy użyć funkcji Restart Stage przed zatrzymaniem się na mecie STOP odcinka).
- 1.17 Udział w odcinku testowym nie jest obowiązkowy. Przejazd odcinka testowego może nastąpić dowolnym autem dopuszczonym do rozgrywek, również innym od auta, którym Zawodnik zgłosił się do właściwego rajdu.
- 1.18 Każda runda składa się z odcinków specjalnych w liczbie odpowiadającej realnemu rajdowi, na którego harmonogramie oparta jest runda WRSMP. Odcinki noszą nazwy swoich odpowiedników z realnego rajdu.
- 1.19 W przypadku kiedy realny rajd składa się z liczby mniejszej bądź równej 10 odcinków, organizator zastrzega sobie prawo do dołożenia dodatkowej pętli rajdu.
- 1.20 Organizatorzy dokładają wszelkich starań, aby poprzez dobór poszczególnych odcinków z gry i pogody charakterystyka wirtualnego rajdu była jak najbardziej zbliżona do rzeczywistych warunków panujących na trasie. Szczegółowa konfiguracja rajdu będzie prezentowana w itinerarze publikowanym na około 24 godziny przed startem rajdu.
- 1.21 Podczas sezonu dopuszcza się dowolność w wyborze samochodu. Oznacza to możliwość nieograniczonej zmiany klasy na dowolną w trakcie trwania całego sezonu.
- 1.22 Opcja uszkodzeń samochodu będzie ustawiona na poziomie REALISTIC.
- 1.23 W rozgrywkach stosowany jest system SuperRally z naliczaną karą czasową w stosunku do zwycięzcy klasy za każdy nieukończony odcinek specjalny (patrz punkt 6.4).
- 1.24 Funkcja pluginu nadzorująca czystość przejazdu jest wyłączona. Na odcinkach specjalnych, na których nie można jej wyłączyć, ustawiona będzie na "low". Dopuszczalne są cięcia, przy zachowaniu zasady, która zakazuje omijania przeszkód trwałych (drzewa, beczki, szykany, skały, bannery reklamowe, taśmy i płotki zabezpieczające, opony itp.). Zabronione są skręty. Skrętem określa się co najmniej kilkusekundową celową jazdę obok drogi.
- 1.25 Rozłączenie się z pluginem podczas rajdu z jakichkolwiek powodów technicznych lub losowych będzie traktowane jako "awaria". W przypadku rozpoznania sytuacji przez plugin jako: "Crashed on stage...", Zawodnik kończy rywalizację bez możliwości uprawnionego złożenia requesta.
- 1.26 W przypadku zakończenia rywalizacji z komunikatem "Did not arrive to time control on SS..." request nie przysługuje. Komunikat ten jest traktowany jako "awaria". Aby uniknąć wykluczenia z rajdu, którego następstwem jest komunikat "Did not arrive to time control on SS..." należy bezwzględnie dotrzeć i zatrzymać się na mecie stop odcinka specjalnego.
- 1.27 W przypadku, gdy na liście graczy, którzy nie ukończyli rajdu przy Nicku Zawodnika pojawi się komunikat „Did not start to SS..” Zawodnikowi przysługuje prawo do wysłania requesta (prośby o kontynuację od miejsca przerwania rajdu).
- 1.28 Każdy Zawodnik ma prawo do nieograniczonej ilości requestów, z zastrzeżeniem punktu 1.27 niniejszego regulaminu. Zapis ten dotyczy zarówno rajdu, jak i poprzedzającego go odcinka testowego (shakedown'u).
- 1.29 Zasady wysyłania requestów szczegółowo opisuje [poradnik](#) zamieszczony na portalu E-RAJDY.PL.

- 1.30 Podczas trwania każdej rundy WRSMP wprowadza się "gwarantowane strefy requestów" (GSR). Termin powyższy oznacza, że w czasie trwania GSR Organizatorzy gwarantują rozpatrzenie requesta.
- 1.31 GSR zostają określone na każdy dzień trwania rajdu między godziną 19:00 a 23:00. Oznacza to, że request wysłany po godzinie 19:00 może zostać rozpatrzony dopiero następnego dnia podczas trwania GSR. Request wysłany przed godziną 19:00 zostaje uznany najpóźniej do godziny 23:00 danego dnia.
- 1.32 Organizatorzy, w miarę możliwości rozpatrują requesty także poza GSR.
- 1.33 Kolejne rundy WRSMP 2016 są rozgrywane w trybie środa-wtorek zgodnie z kalendarzem rozgrywek. Start Rajdu następuje zawsze o godzinie 10:00 w środę, natomiast zakończenie o godzinie 23:59 we wtorek.
- 1.34 Ze względu na zaplanowaną liczbę odcinków specjalnych, wyjątkiem od reguły opisanej w punkcie 1.33 będzie Rajd Polski, który zostanie rozegrany w dwóch etapach. Każdy z etapów będzie trwał tyle, ile pojedyncza runda WRSMP – od 10:00 w środę do 23:59 we wtorek.
- 1.35 Plugin Wally'ego umożliwia dodawanie komentarzy podczas rajdu. Jakiegokolwiek nieetyczne wypowiedzi w ten sposób zamieszczone będą karane zgodnie z punktem 6.2 Regulaminu WRSMP.
- 1.36 W przypadku awarii serwerów RBR Czech przez okres dłuższy niż 50% czasu trwania rundy wyniki są anulowane i rajd zostaje odwołany. W przypadku awarii serwerów RBR Czech trwających krócej niż 50% czasu trwania rundy, Zawodnicy będący na trasie rajdu, którzy nie ukończyli go z powodu awarii (status „Crashed on stage”) nie mają prawa do wysłania requesta.

## 2 Weryfikacja powtórek

- 2.1 W ciągu 48 godzin od zakończenia rajdu za pośrednictwem Biura Rajdu podane są szczegóły kontroli czystości przejazdu (odcinki, z których żądane będą powtórki). Swoje powtórki muszą obowiązkowo wysłać:
  - I. Zawodnicy zajmujący miejsca 1-3 w klasyfikacji końcowej rajdu we wszystkich klasach
  - II. Zawodnicy dodatkowo wytypowani przez ZSS.
- 2.2 Weryfikacja terminu wysłania powtórki odbywa się na podstawie danych przechowywanych przez serwer RBR Czech (tool-tip po najechaniu kursorem na literę „R” oznaczającą załadowaną powtórkę).
- 2.3 W przypadku nie przesłania powtórki lub przesłania jej po wymaganym terminie, na Zawodnika zostanie nałożona kara czasowa (patrz punkt 6.3).
- 2.4 W przypadku stwierdzenia na podstawie powtórki, iż Zawodnik pokonał odcinek specjalny w sposób niewłaściwy (np. niedozwolone skręty) lub niesportowy (np. pokonywanie zakrętów „po barierkach”), ZSS ma prawo do nałożenia na Zawodnika stosownej kary czasowej (patrz punkt 6.5).

## 3 Klasyfikacje:

- 3.1 Klasyfikacje aktualnie rozgrywanych rund będą widoczne w sekcji Aktualny Rajd na portalu E-RAJDY.PL, w sekcji Cup List na RBR Czech oraz sekcji WRSMP / klasyfikacje na E-RAJDY.PL.
- 3.2 Klasyfikacje rund zakończonych będą widoczne w sekcji Rajdy Rozegrane na portalu E-RAJDY.PL, w sekcji Cup List na RBR Czech oraz sekcji WRSMP / klasyfikacje na E-RAJDY.PL.

3.3 Po zakończeniu rajdu, na stronie portalu E-RAJDY.PL, w sekcji Cup List na RBR Czech oraz sekcji WRSMP / klasyfikacje na E-RAJDY.PL zostaną opublikowane klasyfikacje WRSMP (również zespołowe), jednak do momentu formalnego zakończenia rundy komunikatem w Biurze Rajdu wyniki i klasyfikacje pozostają nieoficjalne.

3.4 Punkty w generalnej klasyfikacji indywidualnej są przyznawane niezależnie od liczby startujących do OS1 Zawodników w rajdzie wg następującego klucza:

miejsce 1. – 50 punktów  
miejsce 2. – 44 punkty  
miejsce 3. – 39 punktów  
miejsce 4. – 36 punktów  
miejsce 5. – 33 punkty  
miejsce 6. – 30 punktów  
miejsce 7. – 28 punktów  
miejsce 8. – 26 punktów  
miejsce 9. – 24 punkty  
miejsce 10. – 22 punkty  
miejsce 11. – 20 punktów  
miejsce 12. – 18 punktów  
miejsce 13. – 16 punktów  
miejsce 14. – 14 punktów  
miejsce 15. – 12 punktów  
miejsce 16. – 10 punktów  
miejsce 17. – 9 punktów  
miejsce 18. – 8 punktów  
miejsce 19. – 7 punktów  
miejsce 20. – 6 punktów  
miejsce 21. – 5 punktów  
miejsce 22. – 4 punkty  
miejsce 23. – 3 punkty  
miejsce 24. – 2 punkty  
miejsce 25. – 1 punkt

3.5 Punkty w klasyfikacji indywidualnej w poszczególnych klasach są przyznawane niezależnie od liczby startujących do OS1 Zawodników w klasie wg następującego klucza:

miejsce 1. – 15 punktów  
miejsce 2. – 12 punktów  
miejsce 3. – 10 punktów  
miejsce 4. – 8 punktów  
miejsce 5. – 6 punktów  
miejsce 6. – 5 punktów  
miejsce 7. – 4 punktów  
miejsce 8. – 3 punktów  
miejsce 9. – 2 punktów  
miejsce 10. – 1 punkt

3.6 Ostatni odcinek w rajdzie zaliczanym do WRSMP jest rozgrywany jako Power Stage. Przyznawane są dodatkowe punkty za zajęcie pierwszych trzech miejsc na tym odcinku.

3.7 Punkty za Power Stage w klasyfikacji generalnej przyznawane są według następującego klucza:

miejsce 1. – 6 punktów  
miejsce 2. – 4 punkty  
miejsce 3. – 2 punkty

- 3.8 Punkty za Power Stage w klasyfikacji indywidualnej w poszczególnych klasach przyznawane są według następującego klucza:
- miejsce 1. – 3 punkty
  - miejsce 2. – 2 punkty
  - miejsce 3. – 1 punkt
- 3.9 Punkty w klasyfikacji zespołowej są przyznawane w klasach RC1, RC2, RC3, RC4 niezależnie od liczby startujących do OS1 nominowanych Zawodników w rajdzie wg następującego klucza:
- miejsce 1. – 15 punktów
  - miejsce 2. – 12 punktów
  - miejsce 3. – 10 punktów
  - miejsce 4. – 8 punktów
  - miejsce 5. – 6 punktów
  - miejsce 6. – 5 punktów
  - miejsce 7. – 4 punktów
  - miejsce 8. – 3 punktów
  - miejsce 9. – 2 punktów
  - miejsce 10. – 1 punkt
- 3.10 Punkty w klasyfikacji zespołowej nie są przyznawane w klasie H/A.
- 3.11 Generalna klasyfikacja zespołowa będzie tworzona na podstawie sumy punktów zdobytych w klasyfikacjach zespołowych w poszczególnych klasach wliczanych do klasyfikacji.
- 3.12 Punkty zdobyte za Power Stage wliczane są tylko do klasyfikacji indywidualnych. Nie są one wliczane do klasyfikacji zespołowych.

## 4 Nagrody:

- 4.1 Za zdobycie tytułu Mistrza oraz I i II Wicemistrza WRSMP w klasyfikacji generalnej WRSMP, w poszczególnych klasach zawodnicy są nagradzani pucharami.
- 4.2 Manager zwycięskiego zespołu w zespołowej klasyfikacji generalnej WRSMP jest nagrodzony pucharem.
- 4.3 W przypadku takich samych wyników punktowych o ostatecznej pozycji w klasyfikacji decyduje liczba wyższych miejsc na mecie w trakcie sezonu.

## 5 Zespoły:

- 5.1 Na Zespół (Team) może się składać nieograniczona liczba Zawodników.
- 5.2 W danym rajdzie dla Zespołu może punktować maksymalnie po dwóch nominowanych Zawodników w każdej z klas (poza klasą H/A).
- 5.3 Na punkty do klasyfikacji generalnej zespołów składa się suma punktów zdobytych przez Zawodników Zespołu w każdej z klas (poza klasą H/A).
- 5.4 Nominacja Zawodnika do punktowania w klasyfikacji zespołowej polega na wykonaniu przez managera Zespołu następujących kroków:
- I. zalogowanie się na stronie RBRCzech
  - II. wejście do zakładki "My Team"

- III. wybranie w tabeli "Cup nominations" przy nicku nominowanego Zawodnika klasy oraz samochodu, którym zamierza startować (w przypadku, gdy Zawodnik znajduje się już na liście startowej, czyli zgłosił się sam za pomocą funkcji "ENROLL", samochód jest już wybrany)
  - IV. sprawdzenie w specyfikacji rajdu ("Cup Nominations") czy Zawodnik znajduje się na liście nominowanych do rajdu
- 5.5 Zawodnicy jednego Zespołu mogą startować w różnych klasach dopuszczonych przez regulamin WRSMP. Klasyfikacje zespołowe będą prowadzone dla każdej z klas oraz klasyfikacji generalnej.
- 5.6 Zawodnicy reprezentujący jeden Team nie są zobowiązani do użytkowania jednego modelu samochodu w klasie.
- 5.7 Zgłoszenie zespołu odbywa się poprzez rejestrację go w bazie danych RBR Czech, poprzez opcję "Request for new team". Wpisanie na listę zespołów RBR Czech zespołu zawierającego przynajmniej jednego Zawodnika z licencją WRSMP powoduje automatyczne zgłoszenie zespołu do WRSMP. Zgłoszenie to zostanie zatwierdzone przez Organizatorów w ciągu 14 dni od daty zgłoszenia.
- 5.8 Użytkownik, który tworzy Team zostaje automatycznie menedżerem Zespołu i osobiście edytuje skład zespołu na serwerze pluginu RBR Czech, bez konieczności informowania o tym organizatora.
- 5.9 Zakazuje się tworzenia zespołów-klonów (np. E-RAJDY.PL TEAM, E-RAJDY.PL TEAM B, E-RAJDY.PL TEAM S1600, E-RAJDY.PL TEAM WRC, etc.).
- 5.10 Przez zespoły-klony ZSS może uznać zespoły, w przypadku których zachodzi przynajmniej jedna z poniżej wymienionych przesłanek:
- I. ich nazwy sugerują bliższy związek (patrz: punkt 5.9)
  - II. dochodzi do częstych wymian Zawodników pomiędzy Teamami (w obie strony)
  - III. wypowiedzi Zawodników na forum i w komentarzach pozwalają domniemywać, iż Teamy działają we wspólnym celu.
- 5.11 W przypadku uznania dwóch lub więcej zespołów za zespoły-klony, zostaną one zdyskwalifikowane z WRSMP, a punkty zdobyte przez zespół w klasyfikacji zespołów zostaną anulowane. Punkty zdobyte przez kierowców w klasyfikacji indywidualnej zostaną utrzymane.

## 6 Kary:

- 6.1 Niezgodne z regulaminem wysłanie „requesta” – 3 minuty kary doliczone do czasu Zawodnika osiągniętego w kolejnej rundzie, w której wystartuje.
- 6.2 Nieetyczne zachowanie (słowa powszechnie uznawane za niecenzuralne lub jakiegokolwiek obrażanie innych Zawodników) w komentarzach – 1 minuta kary za każdy ujawniony w komentarzach przypadek doliczana do czasu osiągniętego przez Zawodnika w rundzie.
- 6.3 Brak powtórki umieszczonej na serwerze RBR Czech w określonym terminie (w związku z punktem 2.3 Regulaminu WRSMP) – 3 minuty kary za każdą niedostarczoną powtórkę, doliczone do ogólnego czasu osiągniętego w rajdzie przez Zawodnika.
- 6.4 Skorzystanie z systemu SuperRally – na każdym nie przejechanym przez Zawodnika odcinku specjalnym Zawodnikowi zostaje nadany czas odcinka obliczony przez dodanie 3 minut do czasu zwycięzcy w klasie na danym odcinku.

- 6.5 Stwierdzenie nieprawidłowego lub niesportowego przejazdu odcinka na podstawie powtórki umieszczonej przez Zawodnika na serwer RBR Czech (w związku z punktem 2.3 Regulaminu WRSMP) – 3 minuty karty doliczona do czasu osiągniętego przez Zawodnika na weryfikowanym odcinku.
- 6.6 W przypadku nie dotrzymania obowiązku wysłania powtórki na serwer RBR Czech przez Zawodnika, który ukończył zawody z SR bądź nie został sklasyfikowany Organizator zastrzega sobie możliwość ukarania Zawodnika zgodnie z punktem 6.9 Regulaminu WRSMP.
- 6.7 Zawodnik zobligowany jest do dostarczenia prawidłowo działającej powtórki z przejazdu podlegającego weryfikacji przez Organizatora. W przypadku dostarczenia przez Zawodnika nie działającej powtórki, na Zawodnika zostanie nałożona kara zgodnie z punktem 6.3 Regulaminu WRSMP.
- 6.8 Zawodnicy, którzy dojadą do mety rajdu po 10 min po zakończeniu jego terminu, zostaną ukarani 3 minutami kary - doliczoną do ostatniego odcinka specjalnego rajdu.
- 6.9 Wykroczenia powyżej nie wymienione będą rozpatrywane indywidualnie.

## 7 Protesty:

- 7.1 Zawodnikom ukaranym przysługuje prawo odwołania się od decyzji organizatorów w odpowiednio do tego wyznaczonym temacie w Biurze Rajdu na forum.
- 7.2 W imieniu Zawodnika protest może być złożony również przez Menedżera Teamu, do którego należy Zawodnik.
- 7.3 Prawidłowo złożony protest powinien się składać z:
  - I. wpisu w wyznaczonym temacie na forum
  - II. wskazania oprotestowanej kary (Zawodnik, nazwa/numer odcinka)
  - III. wysłanej na serwer RBR Czech powtórki dokumentującej przejazd odcinka, którego dotyczy protest
  - IV. opcjonalnie: dodatkowego opisu sytuacji, w której naliczona została kara
- 7.4 Protest może zostać uznany jedynie w przypadku, gdy weryfikacja powtórki wykaże w 100% poprawny przejazd odcinka przez Zawodnika.
- 7.5 ZSS nie modyfikuje następujących kar nałożonych przez plugin w związku z:
  - I. falstartem
  - II. „czerwonym ekranem”Protesty dotyczące tego rodzaju kar są odrzucane bez rozpatrzenia.
- 7.6 W związku z ograniczonymi możliwościami poprawnej weryfikacji powtórki z odcinka po strefie serwisowej kary nie będą rozpatrywane i pozostaną bez zmian.

## 8 Postanowienia dodatkowe:

- 8.1 Szczegółowe informacje na temat danego rajdu są publikowane w itinerarze danego rajdu, udostępnianego w Biurze Rajdu.



- 8.2 Organizator zastrzega sobie prawo zmian w regulaminie rozgrywek. Jednocześnie zapewnia, że wszelkie modyfikacje regulaminu będą się odbywać z zachowaniem ducha fair-play. O wszystkich zmianach organizator powiadomi komunikatem na portalu oraz komunikatem w Biurze Rajdu rundy, przed którą zmiany wejdą w życie. Obowiązkiem Zawodnika jest zapoznanie się ze zmianami.
- 8.3 Każdy z uczestników, który zgłosił się do udziału w mistrzostwach deklaruje, że zapoznał się z regulaminem i nie będzie rościł żadnych pretensji.
- 8.4 Opłata startowa nie podlega zwrotowi w żadnym przypadku – również gdy Zawodnik z dowolnych przyczyn zakończy wcześniej swoje starty, zostanie zdyskwalifikowany lub obrazi się na E-RAJDY.PL.
- 8.5 Wszelkiego rodzaju: prowokacje, domniemanie, oczernianie, a także nieuzasadnione informacje - nie poparte dowodami - nie będą przez Organizatora WRSMP rozpatrywane, a na zawodnika który będzie takie informacje upublicznił może zostać nałożona kara zgodnie z punktem 6.7 Regulaminu WRSMP.

Załącznik nr 1

do Regulaminu Wirtualnych Rajdowych Samochodowych Mistrzostw Polski 2016

Kalendarz

Wirtualnych Rajdowych Samochodowych Mistrzostw Polski 2016

Lp.	Rajd	Nawierzchnia	Daty
1.	Magurski (zimowy)	śnieg	4-10 maj
2.	Świdnicki Krause	asfalt	25-31 maj
3.	Kaszub Gdańsk Baltic Cup	asfalt	8-15 czerwiec
4.	Warmiński	szuter	22 czerwiec - 28 czerwiec
5.	Polski	szuter	31 sierpień - 13 wrzesień (2 etapy)
6.	Rzeszowski	asfalt	28 wrzesień – 4 październik
7.	Nadwiślański	asfalt	19-25 październik
8.	Dolnośląski	asfalt	9-15 listopad
9.	Arłamów	lód i/lub asfalt	7-13 grudzień
---	Barbórka Warszawska	lód i/lub asfalt	przełom 2016 i 2017 roku

Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminów poszczególnych rund.

Dyrektor WRSMP 2016: weekend

Zespół Sędziów Sportowych WRSMP 2016:

Lukas Buczek - Przewodniczący

FIA

weekend

wojtirz

Grzegorz Cyrek

Kuba Cebulski

Paweł Rudziński

Mateusz Kudła

Piotr Czupich

Maciek Uss